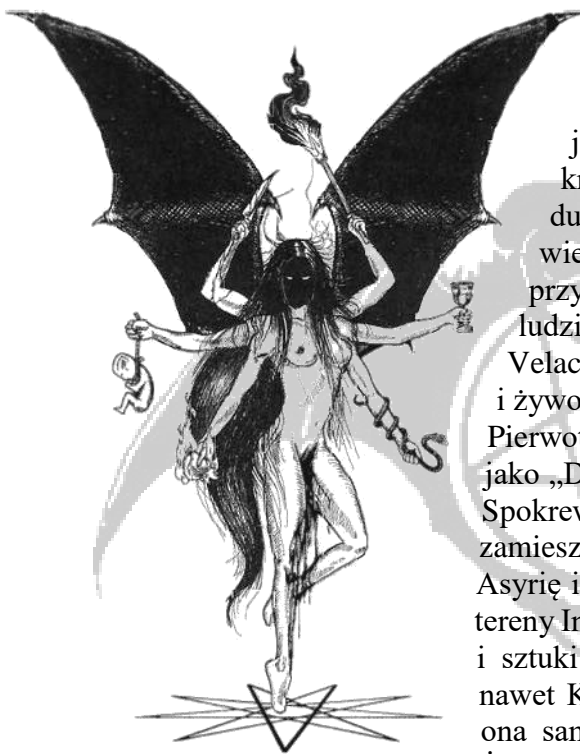




Velacorati

Sigil of Scream



Ta legendarna i niezwykle rzadka współcześnie linia krwi, w dawnych czasach budziła lęk na całym Wschodzie. Jego pozostałością są wciąż jeszcze opowieści o Lilith i jej dzieciach, mrożące krew w żyłach historie o sukubach i demonach, duszących niemowlęta w czasie snu. Na zachodzie wiele z tych podań wiązano z czarownicami, co przyczyniło się do posłania na stos wielu niewinnych ludzi i magów z tradycji Verbena. Jednakże to Velacorati byli w istocie odpowiedzialni za powstanie i żywotność tych opowieści.

Pierwotnie linia ta zwała się Lilitu, co przełożyć można jako „Dzieci Lilith” i stanowiła nie tyle niewielką gałąź Spokrewnionych, lecz potężny klan. Jego członkowie zamieszkiwali na Wschodzie, przemierzając Anatolę, Asyrię i Mesopotamię, docierając nawet na Kaukaz i na tereny Indii. Stworzycielką klanu była Lilith, Matka Nocy i sztuki czarnoksięskiej, u której nauki pobierał nawet Kain. Legendy Velacorati powiadają, iż sięgnęła ona sama po nieśmiertelność, pijąc krew pradawnego Żmija, starożytnego Węża-Niszczyciela. W ten sposób

świadomie odrzuciła człowieczeństwo, wstępując na ścieżkę odrodzenia poprzez śmierć. Ponieważ czyn jej był świadomą decyzją wynikającą z woli, nie utraciła ona więzi ze światem duchowym – lecz znalazła schronienie w snach. I to właśnie ta unikalna zdolność wchodzenia w Umrę i wnikania do snów swych ofiar, jest cechą, która odróżnia Velacoratii od wszystkich innych Spokrewnionych. Pozwala im także żywić się mistyczną esencją krwi, która, jak wierzą, stanowi treść samej duszy ofiary.

Velacorati wierzą, że Lilith stworzyła nie tylko ich linię, lecz, że z jej krwi pochodzą także Kapadocjanie, Lasombra i Tzimisce. Wszystkich określają mianem Lilitu i rozpoznają w nich dary Czarnej Matki, którymi są: poznanie Śmierci, Ciemności oraz Moc Czarnoksięska. Sobie przypisują zwykle władzę nad snami i koszmarami. Chociaż nie da się jednoznacznie określić, czy mają rację, faktem jest, iż posiadane przez nich zdolności nie są zupełnie znane poza ich rodzajem.

W pradawnych czasach klan ten stanowił liczną linię, napęłniającą serca śmiertelnych przerażeniem. To właśnie istnienie Velacorati stało się przyczyną powstania większości legend o Wampirach na wschodzie. Lilitu nie tylko nawiedzali śmiertelnych w snach, odbierając im

siłę życiową, lecz także prowadzili liczne kultury, skupione wokół praktyk czarnoksięskich, które pozwalały im rozwinąć swe wpływy. Na początku nowej ery wszakże liczebność klanu spadła gwałtownie w związku z działalnością Wojowników Nocy. Członkowie Ratrideny tropili Wiedźmy w snach śmiertelników i przy pomocy potęgi Ashapoli niszczyli je. Rozbijali także ich kultury, zwracając lokalne społeczności przeciwko spotykającym się na pustyniach czarownikom. Działania Nocnej Armii wsparły także tradycje Magów zamieszkujących na Wschodzie, którzy dostrzegli zagrożenie w działaniach Wiedźm. W związku z tym liczebność klanu zaczęła gwałtownie spadać, zaś wielu jego członków ratowało się ucieczką do Indii lub Wschodniej Europy. W ciągu kolejnych wieków indyjska gałąź Wiedźm została prawie całkowicie zniszczona przez członków Ratrideny. Ci nieliczni, którzy dostali się do Europy osiedlili się głównie w górach Transylwanii, znajdując schronienie na ziemiach Tzimisce. Tu także powstała nazwa Velacortai, którą linia przyjmuje jako swoją. Inni rozproszyli się po dalszych terenach, inspirując na długie stulecia sabaty czarownic i legendy o demonach nawiedzających ludzi w snach. W średniowieczu działalność Inkwizycji i sprzymierzonych z nią Wojowników Nocy raz jeszcze przyczyniła się do prawie całkowitego wyćpienia linii w Europie. Takim sposobem liczny niegdyś klan stał się niewielką linią krwi, egzystującą na granicy całkowitego wymarcia.

Przydomek: dawniej Sukkuby/Inkuby, obecnie Wiedźmy.

Wygląd: Wiedźmy najczęściej przemieniają kobiety o nieprzeciętnej urodzie. Mężczyźni w klanie wciąż stanowią zdecydowaną mniejszość. Większość z nich posiada ciemne oczy i włosy, co jak się powszechnie wierzy, ma upodabniać je do Pramatki Lilith. Zwykle wynika jednak z pewnego pokrewieństwa, gdyż Velacorati preferują przemienianie członków własnych linii rodowych. Skóra Wiedźm jest zawsze nienaturalnie biała, przyjmując odcień alabastru.

Schronienie: Wiedźmy trzymają się zwykle z dala od dużych skupisk ludzkich. Zamieszkują oddalone siedziby, wraz z członkami linii rodowej, która chroni je i otacza opieką. Linia ta wykazuje zwykle pewne ograniczone talenty związane z czarostwem i z niej rekrutowani są nowi członkowie klanu. Same siedziby znajdują się zwykle w pobliżu miejsc uważanych za nawiedzone: uroczysk, cmentarzy i bagnisk. Typowymi przykładami mogą być stary dom w ciemnym i upiornym lesie, grupa czarowników zamieszkujących jaskinie w Indiach etc.

Pochodzenie: Wiedźmy najczęściej przemieniają mieszkańców Wschodu lub Europy. Zwykle związane jest to z linią rodową, która posiada pewne zdolności magiczne (w kierunku Magii Statycznej). Najczęściej przemieniania jest najzdolniejsza z czarownic w rodzie. Wiedźma karmi ją wcześniej własną krwią, ucząc podstawowej wiedzy o Dyscyplinach i historii linii. Nauka ta trwa przez wiele lat. Z uwagi na obawę przed wykryciem Velacorati unikają przemieniania osób nieprzygotowanych jak i tworzenia zbyt dużej ilości potomstwa.

Kreacja Bohatera: Atrybuty Mentalne są absolutnie pierwszorzędne, podobnie jak Wiedza. Atrybuty Społeczne zwykle są też bardzo wysokie, Wygląd utrzymuje się przynajmniej na poziomie 3. Tworząc postać gracz może wybrać dodatkowe dziedziny wiedzy, takie jak Wiedza o Żmiju czy Wiedza o Demonach ma także dostęp do Kosmologii. Z uwagi na to, iż Wiedźmy żyją zwykle wraz ze swoimi liniami rodowymi, niemal każda z nich posiada Trzodę, choć z zasady nie tworzy zbyt wielu ludzkich Ghuli (zwykle jednego lub dwóch). Bardzo popularne jednak są ghule zwierzęce.

Klanowe Dyscypliny: Nadwrażliwość, Predating, Prezencja;

Członkowie linii mają także dostęp do niektórych ścieżek wschodniej Magii Krwi, którą określają jako Yatuk Dinoih: Czarne Słowa (Path of Curses), Krwawy Kocioł (Path of the Blood Nectar), Czaroziele (The Green Path), Sieć Snów (Gift of Morpheus), Ścieżka Koszmarów (Path of Duat), Onieromancja (Oneiromancy), Ścieżka Pokusy (The Snake Inside), Wiązanie Duchów (Spirit Manipulation), Ścieżka Nocnego Wichru (The Immanence of Set),

Świadomość Cieni (Revelations of Duat), Złe Oko (The Evil Eye), Tehnienie Lilith (Covenant of Nergal), Wino Sabbatu (The Vine of Dionysus), Zamawianie Pogody (Weather Controll), Zamknięty Krąg (The Heart Path), Zasłona Nocy (Path of Shadowcrafting).

Z uwagi na swoje odmienne pochodzenie, rzadkością są wśród nich Dyscypliny czysto fizyczne jak: Odporność czy Potencja (muszą się ich uczyć od potomków Kaina). Zamiast tego otrzymują dostęp do Strigi i Maleficia, jako Dyscyplin ogólnych.

Ścieżka: Cała linia podąża Ścieżką Lilith.

Ułomności: Członkowie tej linii muszą pożywiać się esencją krwi, zdobywaną w snach. Jeśli Wiedźma nie napije się jej w ciągu trzech dni, traci zdolność wkraczania w sny, a testy wszystkich Dyscyplin związanych z Umbrą wzrastają o 2. Efekt ten może zostać cofnięty jedynie przez napicie się krwi innego Velacorati, który posiada zdolność wkraczania w sny.

Organizacja: Aktualnie linia jest bardzo nieliczna i rozproszona po terenach Indii, Persji i Wschodniej Europy. Jej członkowie żyją zwykle wraz z niewielką

grupą wtajemniczonych śmiertelnych czarowników, której przewodzą. Kontakty pomiędzy poszczególnymi Wiedźmami możliwe są za pomocą sabatów, mających miejsce w Umbrze (najczęściej we śnie wybranego czarownika). Zbiera się na nich zwykle od kilku do kilkunastu Wiedźm. Spotkania te organizowane są zwykle na nowiu, w czasie pełni lub zaćmienia księżyca. Poza tym linia utrzymuje dość luźne kontakty z klanami, które uważa za potomków Lilith – najczęściej z Tzimisce, z których wielu zaoferowało Wiedźmom schronienie z uwagi na ich wiedzę mistyczną i znajomość spraw ducha. Velacorati nie interesują się zbyt mocno potomkami Kaina i żyją poza społeczeństwem Kainitów, uznając ich za odmienny rodzaj istot, których sprawy nieszczególnie ich obchodzą.

Zdobywanie Prestiżu: Związane jest ze znajomością sztuki czarnoksięskiej i wtajemniczeniem w okultystyczne misteria. O prestiżu w klanie świadczy wiedza i moc magiczna. Osoby zajmujące się Yatuk Dinoih nazywane są Patrika (w przypadku kobiet) lub Akht (w przypadku mężczyzn) i cieszą się dużym szacunkiem. Najstarsze i najpotężniejsze wiedźmy przewodzą astralnym Sabatom.

Stereotypy:

Assamici: Z pewnością potomkom Kaina przyda się nieco zdrowej destrukcji.

Brujah: Nie interesują mnie głupcy.

Gangrel: Dla nas, lilitu, wampiryzm stanowi drogę ewolucji. Dla potomków Kaina jest on jedynie ścieżką ku zezwierzęczeniu.

Giovani: Śmierć pożarła samą siebie odradzając się w nowej, także interesującej formie...

Lasombra: Matka Nocy obdarzyła ich zrozumieniem Ciemności. Niewielu jednak ma odwagę by porzucić swe złudzenia i całkowicie zanurzyć się w mroku.

Malkavian: Umysły potomków Kaia degenerują się tak szybko a ich wola jest niczym spirala piasku na wietrze...

Nosferatu: Noc jest pełna potworów. Kolejne nie robią mi różnicy.

Ravnos: Ich widzący to ślepcy, nie umiejący dostrzec cieni, które rzucamy.

Toreador: Porozmawiajmy o czymś istotnym, proszę.

Tremere: Dzieci bawiące się siłami, których nie rozumieją. Aby władać mocą nie wystarczy skraść krew naszej Matki. Trzeba mieć jeszcze siłę, by nad nią panować.

Tzimisce: Pramatka obdarzyła ich mocą Czarnoksięską i mądrością, która sprawia, iż potrafią zrozumieć świat duchów. Jedynie oni są zdolni do pójścia jej śladem i przyjęcia daru Wielkiego Węża, który śpi pod filarami świata...

Ventrue: Nie dbam o potomków Kaina ni o ich prawa.

Wyznawcy Seta: Są zdecydowanie bardziej interesujący niż potomkowie Kaina. Wciąż pamiętają o pradawnych misteriach a krew Węża jest w nich silna.

Cytat: *Usłysz wezwanie Czarnej Matki! Lilith! Athama! Ka! Ial Ka! Ona skowycze w północnym wichrze, gdy księżyc okrywa się welonem mroku! Cienie są pełne jej mocy!*